

RGC
#1 / Marzo 2005 / 3€
RETRO GAMES COLLECTOR'S
Publicación sobre coleccionismo de ordenadores y consolas vintage
MONOGRÁFICO
GAME & WATCH
Historia
Series
Modelos
Curiosidades
Tasación
Precios
REVIEW
Cuttle Cart 2
SELVA EBAY
eBay: ¿Ángel o Demonio?
OPINIÓN
Retro-Coleccionismo: ¿Afición, Inversión, Moda?
CREANDO AFICIÓN
Empezando nuestra colección
COLECCIONISTAS
OlderMachine
FROGGER
PAC-MAN
Galaxian
DONKEY KONG
NEOGEO POCKET
microvision
MicroVision
The Children's Discovery System
MATCH ME
super simon
COSMIC COMMANDER
STAR WARS
POCKET SIMON

CONTENIDOS

Retro Games Collector´s. #1 - Marzo 2005
Autores: vade-retro y OlderMachine
Gracias a: *Shadow Man, RiZZOs, TiTi, Donky* y a toda la gente que colabora en los foros, news, webs, etc y mantiene "todo esto".

EDITORIAL

Siempre he sentido admiración por esos "pioneros" del mundo de los videojuegos. Compañías y nombres propios como *Ralf Baer, Nolan Bushnell, Al Alcorn , Clive Sinclair, Dinamic, Aventuras A.D,* etc., que con gran visión y unos medios ridículos en comparación a los de hoy eran capaces de *crear* todo eso que ahora admiramos.

También me sorprende muchísimo lo que la "gente corriente" es capaz de hacer. Me quito el sombrero por el empeño que demuestran haciendo nuevos juegos, accesorios, webs, fanzines, etc., manteniendo "vivos" sistemas ya abandonados por sus compañías creadoras hace años.

De todo este cúmulo de sensaciones creo que me viene la afición de recopilar todo aquello que tanto admiro, y la creación de esto que tienes en tus manos.

Con este fanzine intentamos dar a conocer este hobby aún en pañales, pero que poco a poco va creciendo (quizá muy rápido en los últimos tiempos). Con él pretendemos, y con vuestra ayuda, poner un poco de orden en el convulso panorama actual del coleccionismo vintage.

Cuando empecé mi colección, me encontré con bastantes problemas, debidos principalmente al desconocimiento de muchos aspectos de esta afición y a la poca documentación existente sobre el tema. Tras muchas horas de lectura, navegación por la red, recorrer foros y principalmente, tras sufrir "en mis carnes" bastante de los errores comunes de novato, me empezó a rondar por la cabeza la creación de este fanzine. No me considero ni mucho menos un experto en el tema, pero si he acaparado durante estos más de 3 años de actividad coleccionista unos conocimientos que pretendo ayuden a aquellos que empiezan a dar sus primeros pasos y que, como yo, andan algo perdidos en este mundo. O como dice el refranero español: *"Mas sabe el diablo por viejo que por diablo" :-)*

La otra finalidad de la revista es la de intentar establecer una guías que nos ayuden a todos a poder hacer una valoración lo mas acertada posible de los artículos de nuestras colecciones. Lo creamos o no, este hobby está creciendo, como lo parecen indicar la gran cantidad de personas que día a día preguntan y responden en los foros y compran o venden en las subastas. No pretende ser una guía exhaustiva de precios, sino una referencia a la hora de comprar y vender que creo repercutirá en beneficio de todos. Otro de los puntos principales de la publicación es que sea práctica, dándonos consejos útiles que nos ayuden en nuestro día a día. También tendrán cabida en ella noticias relevantes del mundillo, artículos de programación, de opinión, etc.

Este espacio, por supuesto, esta abierto a la colaboración de todos. De hecho, necesitamos la ayuda de gente buena conocedora de los distintos sistemas para la redacción y corrección de los próximos monográficos y que puedan aportar sus experiencias.

Esperando que disculpéis las erratas y faltas que podamos haber cometido en este nuestro primer número, os deseamos que os divirtáis leyéndola tanto como nosotros haciéndola.

Vade-retro

NOTICIAS

First generation



Tras el vacío dejado por la extinta ***Retro Games***, el mundillo vintage español quedaba huérfano de su única publicación en papel. ***Star*** y compañía se han embarcado en esta nueva empresa editorial para tratar de cubrir ese hueco. Concebida como una continuación en papel del conocido webzine Matranet, esta revista trata sobre todo tipo de temas que puedan inquietar al aficionado a los sistemas vintage, sea del pelaje que sea. Con 32 paginas a color y ya con dos números en la calle, podemos encontrar artículos sobre lanzamientos de nuevos juegos para consolas ya sin apoyo comercial, análisis de sistemas y juegos vintage, etc, todo con ese estilo característico que tenia su antecesora Matranet. Sus 4€ de precio se dan por bien invertidos por el buen rato que nos hace pasar su lectura.

Mandos *Atari, Nanco, Intellivision* ...

Aunque ya llevan unos meses en la calle, es durante estas navidades donde más se han dejado ver, y al parecer con gran éxito. Definitivamente lo retro esta de moda. En las jugueterías de donde vivo se agotaron los mandos de ***Namco*** (*Pacman, Galaxian, Rally-X, Dig Dug y Bosconian*) e ***Intellivision***. Fue curioso presenciar a un padre totalmente viciado al *Galaxian* mientras en niño pataleaba implorando que le dejase jugar al sistema que tenían de muestra al publico. Creo que parte de la fiebre también es debido a la moda de los juegos para los móviles, que en su gran mayoría son títulos clásicos de las recreativas y consolas adaptados. Esto hace que la gente tenga curiosidad por conocer a los "clásicos"



MadriSX & Retro 2005

Con un poco de suerte, estarás leyendo estas líneas tras (incluso durante) la celebración de la 11ª edición de la ***MadriSX & Retro***, la feria de retro-informática que se celebra anualmente en Madrid. Este año la cita es el 5 de Marzo y en el momento de escribir estas líneas, ya hay confirmadas mas asistencias de expositores que en la anterior edición. Este año destaca la inclusión como novedad de la 2ª ***Retro MadriDC***, que pretende mantener viva la *scene* de la hasta el momento última consola se ***SEGA***: *Dreamcast*. Entre sus actividades se encuentran la de charlas y demostraciones sobre emulación, desarrollo de nuevos juegos mediante los *kits* de desarrollo disponibles, concursos y como no, campeonatos de los títulos representativos de la consola. También han confirmado su asistencia el grupo de **Speccy.org**, autores del *fanzine* digital **ZX Magazine**, dedicado casi en su totalidad a temas relacionados con en *Spectrum*, **Ceinsur**, que ofrecerá una exposición de sistemas *vintage* y venta de material, o **Museo8bits**, con gran despliegue de consolas en exposición y material en venta, entre otros muchos. En el próximo numero tendréis un extenso artículo sobre el evento, con abundantes fotografías para que os hagáis una idea mas precisa de lo que fue.

GP Advance SP Classic NES Edition ¿Where are youuu?



Pese a que al principio era fácil encontrarlas en cualquier juguetería o tienda especializada, desde hace unos meses es bastante difícil por no decir imposible encontrarlas. Yo particularmente he buscado la dichosa consola intentando aprovechar la reciente bajada de precio, pero me ha sido imposible encontrar una sola unidad. Como no, en eBay ya se están subastando por un precio superior al de la calle. ¿Estarán acaparando los coleccionistas? ¿Estamos ante un futuro objeto al que colgarle la etiqueta de *"Articulo de coleccionista"?* ¿Pasara lo mismo con la recientemente lanzada *Zelda Limited Edition*?

Sinclair QL. 20 años



Este año se cumple el 20 aniversario del lanzamiento del ***Sinclair QL*** en España. Con unas prestaciones revolucionarias para la época (procesador de 32bits, *Motorola MC68008*, S. O. con soporte de multitarea preferente *QDOS*, *microdrives*, etc) no gozó de gran popularidad debido primero a sus problemas técnicos iniciales y después a los de la compañía que lo fabricaba. Eso no le a impedido mantener hoy en día una de las comunidades mas activas e involucradas. Se rumorea que habrá una reunión en España con presencia de las personalidades mas representativas de este sistema para celebrar el acontecimiento. Estaremos atentos.



http://sinclairql.info

Burger King y clásicos *Activision*

Burger King ha anunciado en su web que va a regalar con sus menús varios juegos LCD tipo ***Game & Watch*** con clásicos de ***Activision***. Estos juegos son ***Kaboom!, Grand Prix, Tennis y Barnstorming***. Cada uno de estos juegos se presentará en dos colores diferentes. En su web podréis ver una presentación en Flash de estos juegos bastante curiosa. La oferta solo incluye a Estados Unidos, Canadá y su territorios, por lo que por aquí nos vamos a quedar con las ganas. Los coleccionistas tendremos que adquirirlos por eBay, donde ya se han visto algunos en venta.

www.bk.com/activision

REVIEW

Cuttle Cart 2



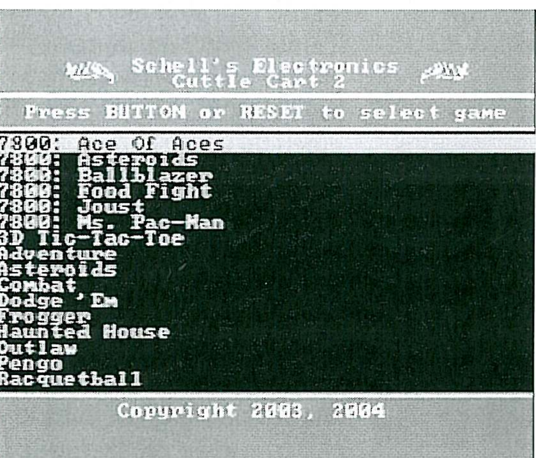
El mundo *homebrew* (programadores "caseros") de Atari esta de enhorabuena. Tras el final de la producción del anterior modelo especifico para la ***Atari 2600***, el ***Cuttle Cart,*** se ha lanzado una nueva versión de esta maravilla. Se trata del ***Cuttle Cart 2***, para ***Atari 7800***. Este artilugio es un cartucho especial que es capaz de almacenar ROMS de juegos para poder cargarlos cómodamente en nuestra genuina *Atari 7800*.

El invento en cuestión posee un lector de tarjetas *MMC* (MultiMedia Card) en las cuales volcamos las ROMS de nuestro interés desde nuestro PC con la ayuda del software de grabación que viene incluido. Al disponer de 512KB de SRAM para la carga de los juegos, nos aseguramos que podrán ser cargadas todas las ROMS (la de mayor tamaño conocida ocupa 144 KB). Dentro del *Cuttle Cart 2*, viene incluido todo el software que gestiona el proceso de carga de las ROMS en memoria. Estas se nos muestran en un vistoso menú, con lo cual solo tenemos que seleccionar la que nos interesa y listo. Como es lógico, también se pueden cargar ROMS de *Atari 2600*.

El precio del aparatito es de 200$, al que hay que añadir 10$ de gastos de envío si vivimos en los USA o 25$ si es en otro país.
Por este precio, recibimos:

- El *Cuttle Cart 2* con batería preinstalada.
- CD con software y manual
- Cable Serie (muy útil para desarrolladores)

La primera remesa de Cuttle Cart 2 ya esta agotada, pero anuncian que para Marzo podrían tenerlos de nuevo en stock.



Una noticia interesante, tanto para los que nos gusta sentir la sensación de jugar en la máquina original, como para los desarrolladores de nuevos juegos para la *Atari 7800*. ¿Alguien se anima?

Cuttle Cart 2
Precio: 200$ + Envío.
Valoración: 4/5
Mas info:
http://www.schells.com/cc2.shtml

OPINIÓN

Retro-Coleccionismo. ¿Afición, Inversión, Moda?

Creo que todos nos hemos hecho últimamente esa pregunta. Observamos cómo los precios de nuestros artículos predilectos suben de precio, cómo hay más competencia en las pujas, más gente en los foros opinando, etc.

¿SERA POR ...?

Después de darle muchas vueltas, he llegado a una conclusión, no sé si acertada: ahora, todavía, es posible encontrar en viejas tiendas y jugueterías, o en mercadillos y rastros poco conocidos, artículos retro a buen precio; incluso los amigos nos regalan esos "trastos" que tienen en casa ocupando sitio. Aunque bien es cierto que esto va a menos porque el tiempo no pasa en balde y estas cosas hace tiempo que se vendieron/saldaron/fueron a la basura, llegará un día en que sea imposible encontrar nada por estas vías. Entonces, no nos quedará mas remedio que acceder a ellos por el camino establecido, a saber: eBay, tiendas/foros especializados, o a través de otros coleccionistas.

ACEPTAMOS BARCO ...

Hay que aceptar el precio de las cosas, nos guste o no. No llamar carero a alguien porque ofrece algo a un precio que nos parezca elevado, e informarse bien antes de hablar.

Es importante también distinguir entre precio y valor. El valor de un artículo es el beneficio que sacamos de él (valor de uso, sentimental, de exposición/contemplación, etc). El precio es su precio monetario. Vamos a centrarnos en este último, ya que el primero depende de demasiados factores como para poder estimarlo, además de ser bastante subjetivo.

Como ya he comentado alguna vez en algún foro, un juego de *SNES, Saturn*, etc., clásico, de calidad reconocida, completo y en buen estado por 30-40€ no me parece para nada descabellado, cuando pagamos religiosamente 60€ por un juego de *PS2* o *Xbox* de dudosa calidad, y aquí no pasa nada.

A todos nos gusta encontrar joyas a precios de saldo, "chollos", pero tenemos que recordar que son eso mismo: "chollos". Estamos reconociendo nosotros mismos que el precio pagado ha sido ridículo en comparación con lo que vale.

Dentro de lo que me vais a permitir denominar "círculos especializados" tenemos que empezar a acostumbrarnos a ver los precios que se manejan como algo "normal", y me explico. Nosotros el última instancia somos los que tenemos que estimar el precio de cada cosa. Pero para ello, debemos conocer tanto la visión del comprador como del vendedor, ya que nos vamos a encontrar en ambos lados a lo largo de nuestro carrera coleccionista, y no podemos caer en contradicciones. No podemos decirle abiertamente a alguien que es un "carero" cuando acto seguido ponemos en venta alguna pieza con un precio claramente superior a otros de similares características.

Punto de vista del comprador: esta en su derecho de intentar comprar lo mas barato posible e intentar regatear, pero sin perder de vista los precios "históricos" del artículo en particular.

Punto de vista del vendedor: es totalmente lícito intentar sacar el mejor precio posible, pero también tener en cuenta lo indicado anteriormente ya que si no, te arriesgas a no venderlo o que te pongan la etiqueta de "carero".

El quid de la cuestión esta en encontrar ese equilibrio entre ambas partes.

También hay que tener en cuenta que cuando compramos algo en eBay, o a alguien de un foro, no solo estamos pagando el artículo en sí. Estamos pagando los costes asociados del tiempo de "búsqueda" del comprador, testeo, limpieza, embalaje, etc. Además, lo recibimos cómodamente en nuestra casa. Todo esto hay que valorarlo.

El que los precios estén en cierta medida subiendo creo es beneficioso para el hobby. Esto significa que la gente está empezando a valorar e interesarse por estas cosas que hasta hace un tiempo se veían como trastos que terminan en la basura. Sinceramente, yo prefiero pagar más y encontrar los artículos de mi interés en buen estado y mediante cauces mas "normales" a tener que rebuscar entre las porquerías de los rastros.

RARO, RARO ...

Otro tema espinoso es el de la supuesta rareza de según qué cosa. ¿Cuándo un artículo es raro?

Determinar esto está fuertemente unido a la demanda de dicho artículo. El hecho de que un objeto sea escaso no tiene que significar necesariamente que sea caro si no hay una demanda de compra para él. En el momento en que la demanda de un artículo es superior a la oferta, irremediablemente sube el precio del artículo.

Esto es lo que ocurre, por ejemplo, con la sagas *Final Fantasy o Dragon Ball.* Hay una gran demanda de estas series porque mucha gente las colecciona o les gusta. Los precios suben por tanto, aunque la cantidad de unidades en circulación no es necesariamente escasa. Simplemente la demanda ha superado a la oferta.

> El valor de las cosas lo determina la ley de la oferta y la demanda, por encima de su supuesta escasez.

¿INVERSIÓN?

En cuanto a lo de si este hobby es una "inversion de futuro", a mí me hace un poco de gracia. ¿Habrá un número de personas suficiente como para mantener este hobby con buena salud o, por el contrario, irá disminuyendo, haciéndonos ver que simplemente se trataba de una moda?

Objetivamente, creo que aún no hay datos suficientes para saberlo. Dentro de quizá otros 4 o 5 años, tendremos una visión mas global del fenómeno y será entonces cuando habrá que sacar conclusiones.

En este tiempo, me he encontrado de todo. Desde gente apasionada por determinados sistemas, coleccionistas serios con las ideas muy claras de lo que quieren para su colección y profundos conocedores de lo que tienen entre manos, a gente que al poco tiempo liquida lo que ha conseguido porque simplemente se ha cansado, además de algún que otro indeseable que está en este mundillo como podría estar en cualquier otro, "tocando las narices".

PUES A MI ME GUSTA

Otro detalle único del coleccionismo retro y que yo particularmente es con el que me quedo, es que las piezas de nuestras colecciones se pueden usar, y nosotros divertirnos con ello. Es decir, el artículo coleccionado no es sólo un mero objeto de contemplación, sino también un juguete divertido con el que pasar buenos ratos. Este detalle no es nada trivial, ya que le da un valor añadido a la colección y no tiene fácil comparación con otros tipos de coleccionismo.

CONCLUSIÓN

Aun es pronto para contestar con exactitud a muchas de estas preguntas. Solo el tiempo nos dará la perspectiva necesaria para hacerlo.

Creo que es un error meterse en este hobby para especular con su supuesto valor material, sin sentir un mínimo interés por su valor sentimental, que de este sí sabemos todos que tiene y mucho. Si al final resulta que el valor material de nuestra colección se revaloriza con el tiempo, pues mejor para nosotros. Si no, siempre nos quedara la satisfacción personal de lo que hemos conseguido.

Lo que sí creo también es que debemos encontrar entre todos ese equilibrio para estimar el precio de nuestras piezas de la forma más acertada. Esto repercutirá a la larga en beneficio de todos.

> A la satisfacción que nos produce la contemplación de nuestros viejos "cacharros", abrir las cajas de nuestros preciados cartuchos pulcramente guardados o deleitarnos hojeando los manuales de nuestros juegos favoritos, se une el poder insertar el cartucho, disco o cinta de cassette en su máquina correspondiente y disfrutar echando una partida. ¿Existe algo mejor? :-)

MONOGRÁFICO

Historia

Series

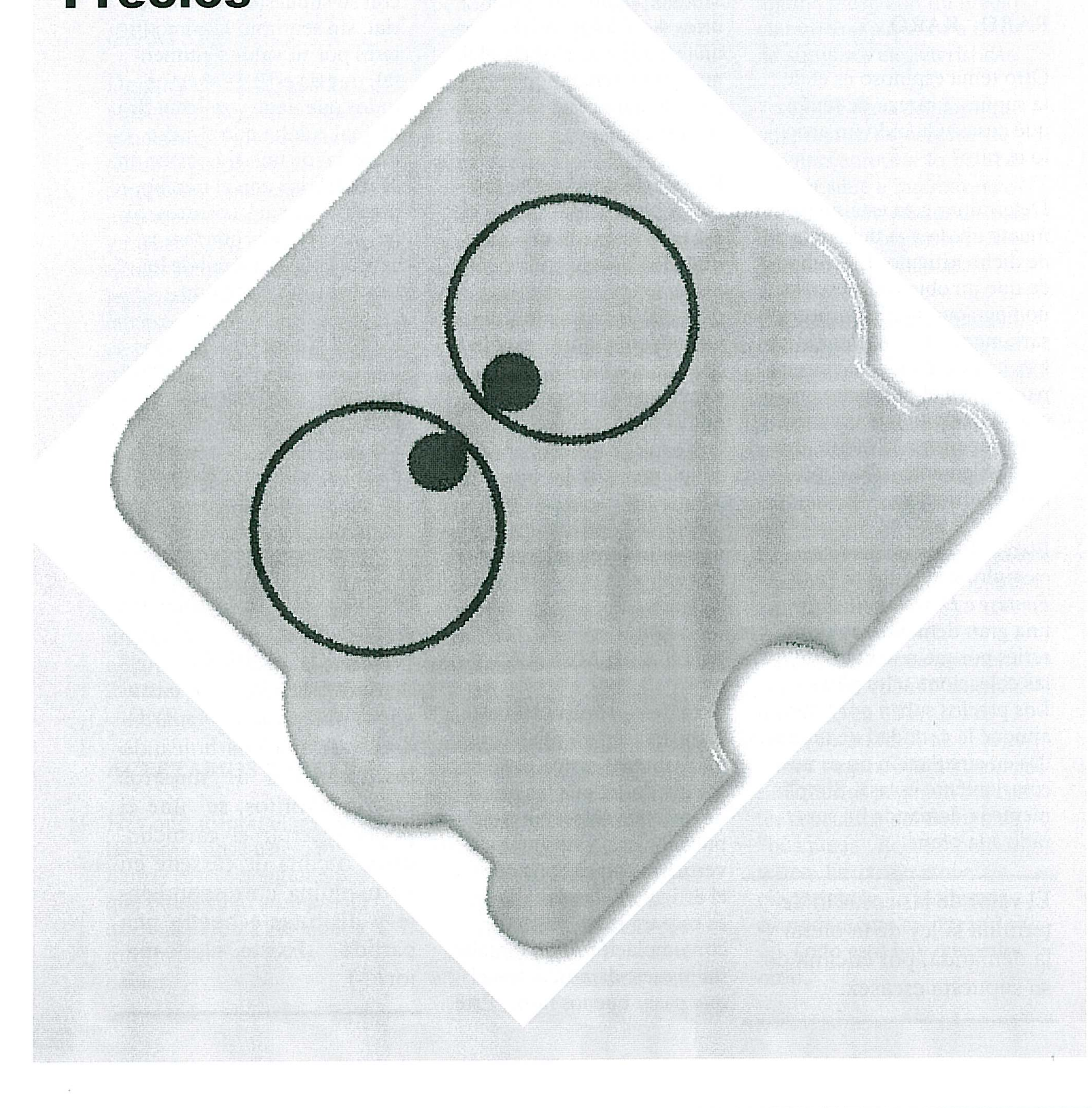
Modelos

Curiosidades

Tasación

Precios

Game & Watch



¿QUE SON LAS GAME & WATCH?

Game & Warch son unos pequeños juegos electrónicos portátiles comercializados por Nintendo entre los años 80 y principios de los 90.

Creadas por el ingeniero de *Nintendo Gunpei Yokoi*, consisten en una máquina con un solo juego, dotada de una pequeña pantalla LCD monocromo, alimentadas normalmente por pilas de relojes. Entre sus funciones también está una alarma y reloj digital (de hay su nombre).

La simplicidad de estos juegos sólo es comparable a lo divertidos y adictivos que eran. Esto les hizo convertirse en un gran éxito casi desde su lanzamiento.

¿CUANTAS SE COMERCIALIZARON?

Oficialmente fueron lanzados 59 modelos, aunque también existe un juego especial entregado como premio de una competición y que nunca fue comercializado en tiendas (ver cuadro aparte).

Estas a su vez se encuentran agrupadas en Series, según sus características físicas y técnicas. Así nos encontramos un total de 10 series: Silver, Gold, Wide screen, New wide screen, Multi screen, Tabletop, Panorama, Supercolor, Micro Vs. y Crystal screen. (Ver cuadro aparte)

Cada juego viene identificado por un número de modelo único de la forma CC-XX y un número de serie en una pequeña etiqueta plateada en la parte trasera. Mientras que los códigos del modelo de algunas maquinas son bien identificables con su nombre, como OC-22 (OCtopus), el significado de otros sigue siendo un misterio.

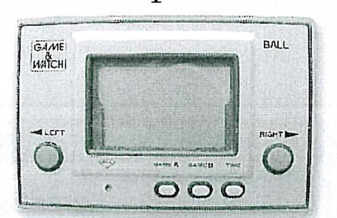
VERSIONES

La fabricación de estos juegos no corrió soló por parte de *Nintendo*. En esa época, *Nintendo Of America* aun no existía, por lo que se delegó la fabricación y distribución fuera de Japón a otras compañías (principalmente jugueteras) de otros países con distribución local.

Así podemos encontrar G&W con logos de CGL (U. K.), Ji21 (Francia), Videopoche (Belgica), Futuretronics (Australia), Tricotronic (Alemania), Pocketsize (U.S. A. Y Canadá) o Mego (U.S. A). Esta es la razón por la que encontramos GW idénticas a las de Nintendo, pero con logos distintos. Pero la diferencia principal entre las fabricadas por Nintendo y

---

BALL. La primera



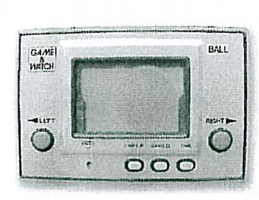
Lanzada en 1980, fue la primera Game & Wach. Correspondiente a la serie Silver, el juego consiste en manejar a un malabarista que juega con unas pelotas. Fue fabricada también por Mego/Time-Out bajo el nombre de Toss-Up en los USA.

Gunpei Yokoi. El creador.



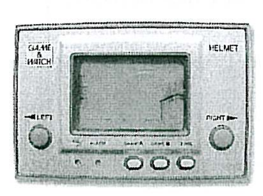
Cuando el presidente de *Nintendo, Hiroshi Yamauchi*, le encargó que diseñara "algo nuevo", no le defraudó. Se puso manos a la obra y diseñó estos curiosos juegos portátiles de pequeña pantalla LCD y divertidos juegos. De su cerebro tambien salio el "*D-pad*" (controlador en forma de estrella que incorporo primero a algunas *Game & Watch* y después al mando de la *NES*), *Game Boy, Virtual Boy* o *Metroid*. *Yokoi* murió en un trágico accidente de coche en 1997. Fue uno de los más brillantes ingenieros del mundo de los videojuegos.

Game & Watch Series



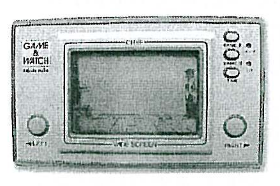
Silver

La primera serie, lanzadas durante 1980. Pantalla más pequeña que las posteriores Widescreen y New Widescreen. Los caracteres de los personajes tienen también una estética mas "primitiva" que series más modernas. 5 modelos.



Gold

Prácticamente idénticas a las Silver, salieron durante 1981. Se diferencian en el color de la chapa delantera, que pasa a ser dorada. Esta serie consta de 3 modelos diferentes.



Widescreen

La pantalla LCD aumenta de tamaño, así como la máquina. La chapa frontal tiene un color dorado parecido a las Gold. Fueron realizadas 10 modelos de esta serie entre 1981 y 1982.



Multiscreen

Realizadas entre los años 1983 y 1989, son las mas comunes, y también la serie mas extensa (15 modelos). Su característica principal es la de disponer de dos pantallas con las que jugar.



Micro Vs

Quizá la serie mas elaborada. Dispone de dos mandos con los que poder jugar dos personas. La pantalla es la más grande de todas las series. Todas fueron lanzadas durante 1984 un total de 3 modelos.



Super Color

La serie más cortita (2 modelos). Como innovación, simula una pantalla a color por medio de plásticos coloreados. 1984.



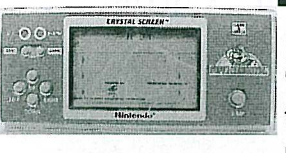
Panorama

La tecnología se va mejorando y fruto de ello es esta serie que simula color mediante una pantalla pintada que refleja la luz ambiente sobre un espejo, consiguiendo unos caracteres muy brillantes. Lanzadas ente 1983 y 1984. 6 modelos.



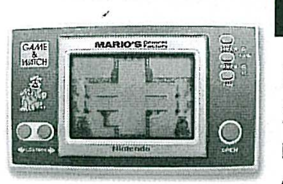
Tabletop

Son las más grandes de todas las series al simular una pequeña máquina arcade. Utilizan la misma tecnología que las Panorama y funciona por primera vez con dos pilas AA. Sus 4 modelos fueron lanzados durante 1983.



Crystal

Las mas raras y difíciles de encontrar, y también las mas "originales" al estar construidas con una especie de cristal transparente por el que se mueven los caracteres. 1986. 3 modelos.



New Widescreen

De tamaño y características similares a las Widescreen, pero las chapas frontales se presentan en varios colores diferentes. La ultima serie y la más longeva: 1983-1991. 8 modelos.

las “foráneas” esta en sus cajas, bastante diferentes a las originales y a veces, con dibujos mas coloristas y atractivas que sus homónimas japonesas.

REEDICIONES

Para atender la gran demanda de sus juegos en Japón, Nintendo se vio obligada nuevas reediciones de sus juegos, variando estas en pequeños detalles. Por ejemplo, la caja de la primera edición de Ball lleva las letras en negro sobre fondo blanco y la segunda la segunda justo al revés.

COLECCIONANDO

Tomarnos un tiempo para reflexionar el tipo de colección que vamos a hacer, nos ayudará a evitarnos más de un quebradero de cabeza.

<u>**Marcarnos una meta**</u>

Es importante que antes de lanzarnos a coleccionar cualquier cosa que nos marquemos unos objetivos, máxime



En esta web encontraréis una guía de precios de G&W.. Toma como referencia el valor final que toman las pujas de Ebay y calcula una la medias dependiendo del numero de maquinas de un tipo puesto a subasta. También indica el precio más alto y mas bajo que ha alcanzado cada modelo, además de una anotación sobre si su precio ha subido o bajado desde el último calculo. La última actualización en el momento de escribir esto es del 14 de Agosto de 2004.

SILVER SERIES							BACK TO TOP	
Ball		PRICE UP	$269.90	$260.42	11-6	53	$961.00 NEW!!!	$64.00
Flagman		PRICE UP	$655.66	$552.44	24-6	27	$2,425.00 NEW!!!	$169.00
Vermin		PRICE UP	$170.14	$151.82	18-6	55	$726.00 NEW!!!	$32.00
Fire		PRICE UP	$111.99	$110.30	11-6	51	$612.00 NEW!!!	$21.51
Judge		PRICE UP	$308.36	$308.78	25-6	33	$861.11 NEW!!!	$124.50

http://gwcentral.gotdns.com/priceguide.htm

teniendo en cuenta los precios que están alcanzando las G&W. Las preguntas que nos debemos hacer son las siguientes:

<u>¿Queremos hacer la colección completa?</u>

Estos nos llevará a preguntarnos después cuanto dinero disponemos/queremos gastarnos. Si el presupuesto no nos llega, podemos optar por coleccionar solo las máquinas correspondientes a una determinada serie. Conozco a personas que les interesa solo la serie Multiscreen. Es la serie mas amplia en número, pero también son las máquinas mas económicas, por lo que podemos hacernos con una bonita colección por relativamente poco dinero.

<u>¿ Las queremos completas (con caja e instrucciones) o solo las máquinas (loose)?</u>

Esto nos llevará de nuevo ha hacer una inversión mayor o menor, ya que una máquina completa, con su caja, instrucciones y añadidos puede duplicar e incluso triplicar el precio de la máquina sola.

<u>**Conocer los precios.**</u>

Quizá lo mas importante. Hacer un estudio para determinar el precio en el que se mueve cada modelo. Un vistazo a las subastas terminadas de eBay (si las vais a comprar a través de esta web) o seguir durante un tiempo el desarrollo de las pujas por las maquinas de nuestro interés nos ayudaran a saber valorarlas de forma mas acertada. También podéis visitar la web de *Game & Wacth Central*, que tiene una completa página sobre precios y tendencias (ver cuadro aparte).

En la lista completa de modelos de las siguientes páginas, tenéis una guía de la rareza de cada modelo. Así, R9 significa que ese modelo es de los mas raros, mientras que otro indicado como R1 es mas fácil de encontrar, y por tanto, mas económico.

TASACION

La valoración de la G&W será mayor cuanto mejor cumpla los siguientes requisitos. También recordad que como norma general, una máquina completa con caja e instrucciones se puede valorar entre el doble y el triple que la maquina suelta.

- Caja
- Instrucciones
- Tapa de pilas
- Número de serie
- Funcionamiento del sonido
- Funcionamiento de botones
- Funcionamiento del juego.
- Ausencia de arañazos y marcas de uso.
- Chapitas
- Estado estético general

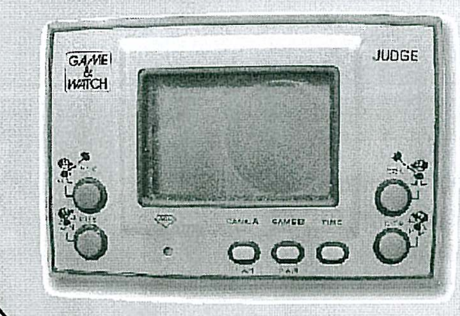
Pues ... ! eso es todo amigos ! Si se os ha despertado la curiosidad por estos juegos, buscar por Internet ya que hay cantidad de webs dedicadas a estas entrañables “maquinitas” :-)

Mas info:
www.gameandwatch.com/
www.digitalfan.com/lcd/
www.gameandweb.com/
hwww.intheattic.co.uk/
www.geocities.com/mpanayiotakis/

Reediciones. Boxing - Puch-Out!! y Judge Green - Purple



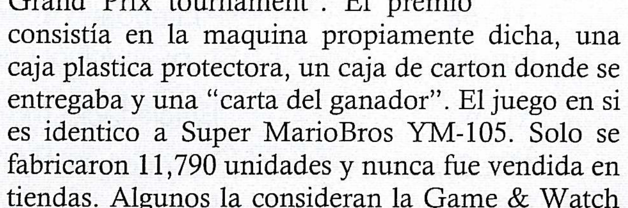




Boxing y Punch.Out!! difieren en el nombre y en el diseño de la caja, pero el juego es idéntico. La primera versión de Judge tenía un error en el modo de 2 jugadores y la parte trasera de color verde. Nintendo subsanó este problema en la segunda versión, pero cambió el color de la parte trasera a púrpura.

Super Mario Bros. YM-901 Especial Edition





Sin lugar a dudas, la mas rara de todas las Game & Watch, aunque no la mas cara. Fue entregada como premio en un concurso que organizó Nintendo en Japón del juego de NES "F-1 Grand Prix tournament". El premio consistía en la maquina propiamente dicha, una caja plastica protectora, un caja de carton donde se entregaba y una “carta del ganador”. El juego en si es identico a Super MarioBros YM-105. Solo se fabricaron 11,790 unidades y nunca fue vendida en tiendas. Algunos la consideran la Game & Watch numero 60 de la colección. Otros la ven como una edición especial, pero no como parte de la colección al no haber sido vendida comercialmente.

MODELO	NOMBRE	FECHA	RAREZA
SILVER			
AC-01	Ball	28/04/1980	R7
FL-02	Flagman	05/06/1980	R9
MT-03	Vermin	10/07/1980	R7
RC-04	Fire	31/07/1980	R5
IP-05	Judge (Green / Purple)	04/10/1980	R8
GOLD			
MH-06	Manhole	29/01/1981	R6
CN-07	Helmet	21/02/1981	R6
LN-08	Lion	29/04/1981	R7
WIDESCREEN			
PR-21	Parachute	19/06/1981	R2
OC-22	Octopus	16/07/1981	R3
PP-23	Popeye	05/08/1981	R4
FP-24	Chef	08/09/1981	R4
MC-25	Mickey Mouse	09/10/1981	R4
EG-26	Egg	??-10-1981	R9
FR-27	Fire	04/12/1981	R3
TL-28	Turtle Bridge	01/02/1982	R5
ID-29	Fire Attack	26/03/1982	R6
SP-30	Snoopy Tennis	28/04/1982	R3
MULTISCREEN			
OP-51	Oil Panic	28/05/1982	R2
DK-52	Donkey Kong	03/06/1982	R1
DM-53	Mickey & Donald	12/11/1982	R3
GH-54	Greenhouse	06/12/1982	R3
JR-55	Donkey Kong II	07/03/1983	R1
MW-56	Mario Bros.	14/03/1983	R1
LP-57	Rainshower	??-08-1983	R6
TC-58	Lifeboat	??-10-1983	R4
PB-59	Pinball	05/12/1983	R3
BJ-60	Black Jack	15/02/1985	R2
MG-61	Squish	??-04-1986	R2
BD-62	Bombsweeper	??-06-1987	R3
JB-63	Safebuster	??-01-1988	R3
MV-64	Goldcliff	??-10-1988	R3
ZL-65	Zelda	??-08-1989	R3

Lista completa de modelos

MODELO	NOMBRE	FECHA	RAREZA
TABLETOP			
CJ-71	Donkey Kong Jr.	28/04/1983	R4
CM-72	Mario's Cement Factory	28/04/1983	R3
SM-73	Snoopy	05/07/1983	R5
PG-74	Popeye	??-08-1983	R6
PANORAMA			
SM-91	Snoopy	30/08/1983	R5
PG-92	Popeye	30/08/1983	R6
CJ-93	Donkey Kong Jr.	07/10/1983	R5
PB-94	Mario's Boms Away	10/11/1983	R6
DC-95	Mickey Mouse	??-02-1984	R9
MK-96	Donkey Kong Circus	??-09-1984	R8
NEW WIDE SCREEN			
DJ-101	Donkey Kong Jr.	26/10/1982	R2
ML-102	Mario's Cement Factory	16/06/1983	R2
NH-103	Manhole	24/08/1983	R5
TF-104	Tropical Fish	??-07-1985	R6
YM-105	Super Mario Bros.	??-03-1988	R2
DR-106	Climber	??-03-1988	R6
BF-107	Balloon Fight	??-03-1988	R5
MJ-108	Mario The Juggler	??-10-1991	R8
SUPER COLOUR			
BU-201	Spitball Sparky	07/02/1984	R6
UD-202	Crab Grab	21-02-1084	R7
MICRO VS			
BX-301	Boxing / Punch Out!!	31/07/1984	R3
AK-302	Donkey Kong III	20/08/1984	R1
HK-303	Donkey Kong Hockey	13/11/1984	R1
CRYSTAL SCREEN			
YM-801	Super Mario Bros.	??-06-1986	R8
DR-802	Climber	??-07-1986	R7
BF-803	Balloon Fight	??-11-1986	R8
OTRAS			
YM-901	Super Mario Bros	??-08-1987	R9

Selva eBay

eBay: ¿Ángel o Demonio?

Supongo que a estas alturas de la vida todos conocéis *eBay*, la *web* más importante de subastas por Internet. En multitud de foros son habituales las opiniones a favor y en contra sobre la conveniencia o no de su utilización, aderezados con todo tipo de testimonios y experiencias . Intentaremos echar un poco de luz sobre el tema.

Mi experiencia particular no distará de la de cualquier otra persona que lo haya utilizado habitualmente. De las aproximadamente 20 veces que he hecho transacciones completas, siempre como comprador (pujas habrán sido más de 100, pero solo unas 20 gane el articulo y se finalizó la operación) he quedado satisfecho en el 90% de las ocasiones. Es decir, el producto lo he recibido, en las condiciones esperadas y sin sobresaltos. El 10% restante me encontré con algún desperfecto que no me esperaba y del cual no se advertía en la descripción, o tuve que pagar más de lo que me esperaba por gastos extras en transferencias o gastos de envío.

Por esto, considero mi experiencia personal positiva. Lo que sí es cierto es que se debe tener cuidado con algunos detalles antes de disponerse a pujar:

- Leer detenidamente y al completo la descripción del artículo.

- Pujar por artículos de vendedores con buen perfil (gran cantidad de votos positivos y buen porcentaje de votos favorables contra desfavorables).

- Estudiar los métodos de pago y costes extras del envío y realización de los pagos.

- Ante cualquier duda, ponerse en contacto con el vendedor. No dar nada por supuesto y ante cualquier duda enviar un correo al vendedor para que nos la resuelva.

-Evitar 'picarse'. Las subastas pueden crear adicción. Marcarse unos límites para evitar caer en la tentación de pagar más de lo que se desea (o se puede) por un artículo.

- Antes de pujar hay que hacer un "estudio de mercado" y conocer los precios que se barajan. Para ello es muy útil utilizar la opción de *Ver sólo artículos finalizados* dentro de la herramienta *Búsqueda avanzada*, y buscar el artículo de nuestro interés. Estos nos dará una idea sobre el rango de precios que alcanza en las subastas.

Sobre este último punto, recordar que los precios para un mismo artículo pueden variar notablemente. Para ello es conveniente examinar cuidadosamente la descripción de éste, para conocer el porqué (extras, ediciones limitadas, grado de conservación, embalaje, métodos de pago aceptados, etc).

Si no hemos utilizado nunca este servicio, podemos ir "soltándonos" haciendo operaciones de poco montante. Comprar algo de 10 o 15€ a un vendedor español (menos complicaciones en los pagos y envíos) nos ayudará a ir familiarizándonos con el sistema.

Lo que es innegable es que *eBay* nos da la oportunidad casi única de conseguir esa pieza rara que estamos buscando. Fuera de esta *web*, sólo nos quedan las tiendas especializadas, pero éstas normalmente tienen una cantidad de material bastante más limitada. Casi lo mismo podemos decir de los foros dedicados al retro. Si bien es una buena fuente para hacernos con nuevo material a buen precio, ni por asomo cuentan con la cantidad de opciones de compra que nos proporciona *eBay*.

Por último, sólo me queda recordar que la verdadera emoción del coleccionismo no es conseguir nuestros objetivos fácil y cómodamente. Particularmente, a mi no me resulta meritorio conseguir una buena colección en *eBay* a golpe de ratón y billete. Se pierde la emoción de descubrir esa pieza interesante *"in the wild"* (en la calle), como dicen los *yankis*, el contacto con otros coleccionistas para intercambiar material e información (las tertulias con otros coleccionistas creo que son lo mejor de este hobby), mirar y remirar esa vieja juguetería del pueblo donde veraneas, etc. En una palabra, "la emoción de la caza" :-)





CREANDO AFICIÓN

(I) Empezando nuestra colección.

En este primer artículo de la serie, intentaremos dar unas nociones básicas para comenzar con buen pie nuestra colección.

Aunque estas líneas están dirigidas a aquellas personas que se interesan por primera vez en este mundo, también el coleccionista más veterano encontrará alguna idea que le facilite el trabajo, además de que seguro que se le escapa alguna sonrisa al verse reflejado en alguno de los fallos que seguro cometió cuando era "joven e inexperto" ;-)

EMPECEMOS ...

Antes de lanzarse a la caza de las piezas que compondrán nuestra colección, hay que tener en cuenta algunos detalles para evitar caer en errores comunes que se cometen al principio (y no tan al principio). Tras varias conversaciones con otros coleccionistas y mi propia experiencia, he recopilado una serie de consejos que espero que sean de vuestra utilidad:

... UNOS CONSEJOS

PRIMERO: Marcarnos una meta.

Es un error frecuente, cuando se empieza, ser un poco 'anárquico' en las adquisiciones. Es fácil dejarse llevar por unos precios atractivos a primera vista o simplemente ser arrastrados por la "nostalgia" o las prisas, y comprar artículos de los que luego nos arrepentimos, bien porque mas tarde descubrimos que no eran tan asequibles como creíamos en un principio, o bien porque después no entran en el esquema de nuestra colección.

De esta manera nos encontramos con cantidad de material almacenado que después no necesitamos. Es por tanto importante preguntarnos qué vamos a coleccionar.

Una buena forma de responder a esta pregunta es pensando qué plataforma nos trae mejores recuerdos o los juegos con los que mas disfrutábamos de pequeños. Esto al menos nos servirá para tener una referencia en la que basarnos, porque irremediablemente, terminaremos tocando todas las plataformas (esto es un vicio ;-), pero mejor partir de algún sitio que no partir de ninguno.

Es por tanto importante preguntarse que vamos a coleccionar.

SEGUNDO: Informarse del precio de 'mercado'

Echar un vistazo a eBay o darse una vuelta por foros especializados, nos darán una idea para saber estimar el precio adecuado de cada cosa. Sobre esto se podría hablar largo y tendido, por lo que en un próximo artículo intentaremos echar algo mas de luz a este espinoso tema.

TERCERO: Aprovechar las buenas oportunidades/ Autosubvencionarse.

Seamos sinceros, este es un vicio caro y la mayoría no andamos sobrados de dinero, por lo que tendremos que intentar aprovechar ese material que nos encontramos a muy buen precio. De esta forma, esta fuente de material que en un principio no nos interesa para nuestra colección nos resultara muy útil para cambios o conseguir algo de dinero extra para "reinvertirlo" en otras piezas mas interesantes para nosotros. De esta manera, aliviamos un poco nuestra economía.

CUARTO: Paciencia.

No tengáis prisa por completar vuestra colección. El coleccionismo exige no precipitarse en tomar decisiones. Teniendo claro dónde y a qué precio se pueden conseguir las piezas de nuestro interés, sólo tenemos que ser pacientes y esperar el momento adecuado.

QUINTO: Tener los ojos bien abiertos.

Tampoco es que tengamos que ir como *Pier Luigi Collina* por la calle XD, pero hay que estar atento ya que la oportunidad se puede encontrar en el sitio más inverosímil.

Mi amigo *Oldermachine* encontró varios juegos de *Videopac* en las estanterías de una librería como si de libros se tratase, y yo me encontré un *Spectrum* gomas en perfecto estado en un taller mecánico. Con esto quiero decir que no dejéis de prestar atención cuando visitéis cualquier tipo de establecimiento en vuestra vida cotidiana. Nunca se sabe dónde puede encontrarse el tesoro.

... hay que estar atento, ya que la oportunidad se puede encontrar en el sitio más inverosímil.

SEXTO: Efectos "colaterales".

Por último, y no por eso menos importante, uno de los mayores problemas del coleccionista son esos inconvenientes con los que no contamos cuando nos iniciamos en esta emocionante aventura.

Uno de los más temidos es el *"Problema del ESPACIO"*. No, no me refiero a eso por donde campean a sus anchas los planetas y cometas y que dicen que es infinito, si no a otra cosa bastante más finita que es el espacio físico del que disponemos para almacenar/exponer nuestra colección.

Por lo que no está de más pararse un momento a pensar dónde vamos a almacenar nuestras cositas, máxime si vamos a dedicarnos a recopilar ordenadores y consolas, que con sus cajas ocupan un espacio considerable.

Otro temido enemigo es el *"Problema del DINERO"*. Tarde o temprano tenía que salir, ¿verdad?. Es muy importante tener claro cuánto nos podemos gastar sin afectar a nuestra economía doméstica.

Conocí a un coleccionista que se gastó más de 600€ en un mes comprando compulsivamente en eBay y foros y luego no pudo hacer frente a los pagos. Lo pasó bastante mal.

Yo particularmente lo que hago es asignarme una cantidad mensual al vicio. Si no me lo gasto, se acumula para el mes siguiente. Como no tengo otros vicios graves (no soy de cubatas, tampoco fumo ... que sí, de verdad ;-) pues no tengo ningún problema moral en asignarme esa cantidad.

El tercero de nuestros quebraderos de cabeza puede ser el *"Problema de los FAMILIARES"*. Si aún vivís con vuestros padres, o ya lo hacéis con vuestras parejas, es bastante aconsejable hablar el tema antes de que vuestra colección "pase a mayores".

Se necesita "mucho" espacio para almacenar una colección medianamente extensa, y este espacio, unido quizá a la incomprensión que sufre el coleccionista puede crear "fricciones" con nuestra familia.

Intentar explicar el tema desde el principio y procurar que nuestros padres/parejas conozcan un poco nuestro hobby ayudará a que después no nos den un "ultimátum" del tipo: "ya te estás deshaciendo de toda esa porquería que tienes acumulada" ;-)

"Espacio, Dinero y Familia" son el "Salud-Dinero y Amor" del coleccionista :-)

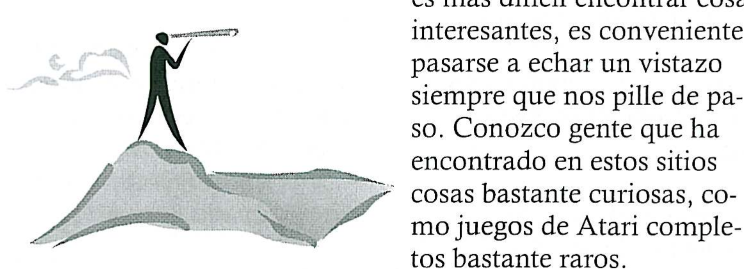
Estrategia del "Despiste"

Cuando entréis a preguntar en cualquier sitio por consolas y juegos antiguos, procurad no parecer excesivamente interesados o decir que sois coleccionistas. Un exceso de interés podría poner sobre-aviso al dependiente e intentar aprovecharse de vosotros.

Un buen argumento es decir que son juegos para unas consolas viejas de un sobrino. No se trata de engañar al dependiente, sino de conseguir a buen precio material que de otra manera terminaría en la basura o pudriéndose en un mugriento almacén ... ¡si encima le hacemos un favor ¡ ;-)



¿DÓNDE BUSCO?



EMPECEMOS POR EL PRINCIPIO

Empezar por lo mas fácil, cómodo y barato, que es revisar las **jugueterías y tiendas de videojuegos de vuestra localidad.** Buscad las de cierta antigüedad, las de "rancio abolengo", aquéllas a las que ibais hace unos años a comprar el último grito para vuestra recién estrenada NES.

Aún es posible encontrar en los almacenes de estos establecimientos restos de *stocks* de juegos. Hay que aprovechar mientras se pueda de esta fuente de material, que además nos saldrá seguro muy bien de precio.

Rastrillos. Cada vez más difícil encontrar algo interesante en ellos debido al tiempo pasado y la continua renovación del parque de consolas/ordenadores, pero podemos tener suerte y encontrar alguna cosa interesante.

Tiendas de segunda mano: hay varias cadenas en España, pero la más conocida y con mayor número de tiendas es *Cash Converters*. Al comprar "de todo", como reza su eslogan, es posible encontrar cualquier cosa. Aunque últimamente, debido al crecimiento de "buscadores", es más difícil encontrar cosas interesantes, es conveniente pasarse a echar un vistazo siempre que nos pille de paso. Conozco gente que ha encontrado en estos sitios cosas bastante curiosas, como juegos de Atari completos bastante raros.

¿Y DESPUÉS?

Tras agotar las posibilidades de los sitios anteriores, no nos queda mas remedio que conseguir material por los "circuitos oficiales", si podemos llamarlos así; esto es, **eBay, tiendas on-line y foros especializados.**

Si bien en principio nos resultará en general más caro, también es cierto que encontraremos en mejores condiciones el material que adquiramos (casi seguro).

Además, tenemos que tener en cuenta que es más cómodo conseguir cosas de esta manera que patearnos las tiendas para no encontrar nada en muchas ocasiones, por lo que esta ventaja hay que valorarla, aunque se pierda algo de emoción.

Espero que éste primer artículo os sea de utilidad. Solo me resta animaros a iniciaros en este apasionante hobby. Seguro que os proporciona muy buenos momentos.



A veces, podemos encontrar cosas interesantes en estos establecimientos. Solo en la Comunidad de Madrid hay 8 de estas tiendas.

Cash Converters de Madrid:

C/ Alcalá, 231
C/ Bravo Murillo, 243
C/ Corazón de María, 70
Av. Ciudad de Barcelona, 210
C/ Pº de las Delicias, 65
C/ Laguna, 125
C/ Sandoval, 12
C/ Santiago Apóstol, 18. Alcobendas (Madrid)

http://www.cash-converters.es/

COLECCIONISTAS OLDERMACHINE

¿Cuándo comenzaste a coleccionar?

Hace 2 años aproximadamente. Era invierno y un día, sin mas, me vino a la cabeza mi niñez, y empecé a recordar todas aquellas cosas que había entonces: los juegos de agua *Geyper* que siempre perdían agua por todas partes, las recreativas, o esos aparatos de tamaño ridículo, parecidos a las calculadoras que tantas tardes nos hicieron pasar frente a la pantalla detrás de aquel muñecajo que no era mas que media docena de cuadritos, con lo que me dije que había que revivir tiempos pasados. Eso creo que se llama "nostalgia".

¿Por qué?

Pues no se exactamente, porque al adquirir el primero solo pensaba en recordar viejos tiempos, hasta que me dije que por que no buscar los juegos que tuve, y una cosa llevo a la otra y al final sin darme cuenta, me dije "y por que no probar esos otros ordenadores que nunca tuve" y hasta ahora. Aparte, me acababa de meter en el mundillo de los emuladores de juegos en PC, que también ayudo.

¿Con qué ordenador/consola empezaste tu colección?

Mi primer cacharrillo fue mi ordenador de antaño el cual vendí en su día, un ***Amstrad CPC464*** modelo antiguo, el de las famosas teclas altas. Fue un regalo, al que en breve comencé a añadir software, como las cintas que traía de regalo y otras más "clásicas".
Traía un monitor de fósforo verde que destrozaba los ojos y una ristra de juegos. La mayoría de los juegos que tenía eran copias, algo cotidiano para la época debido a mi infantil economía y gracias a aquellos aparatos de música con doble pletina ;-)

¿Que sistemas te interesan?

Principalmente, todo lo relacionado a la marca Amstrad/Schneider, mas que nada por centrar un poco la colección y no expandirme en exceso, que luego ya se sabe que el espacio en casa es limitado.
También todo lo relacionado con ordenadores y consolas de 8 Bits, sobre todo ordenadores Amstrad, Spectrum, Msx y Commodore, y todo lo relacionado con ellos claro.
También, pero en menor medida, consolas de 8 Bits, como la Nintendo NES, por ejemplo.

¿Cuales son tus "joyas" mas preciadas?

Pufff!!! hay tantas, pero de las 3 que mas me enorgullezco son:

Spectrum ZX48k, el "GOMAS", nuevecito, vamos sin un arañazo y completo: cables, manuales, factura de compra y cinta de bienvenida. Lo encontré en un rastrillo. Tuve que sustituirle el transformador por estar los cables cortados. Es precioso :-P

Joysticks inalámbricos para Atari 2600. Muy curiosos ya que son joysticks normales *Atari* pero mas gordos en la base y con una antena tipo walkie talkie infantil. Además tienen un alcance increíble. Incluso con objetos entre emisor y receptor hay buena recepción Se verán en la MadriSX & Retro 2005

Por ultimo, ***Thomson MO-5***, un ordenador francés



con teclado de goma, slot para cartucho y una salida para joysticks tipo ***Videopac.*** Desgraciadamente no he podido probarlo aun por no tener un transformador especifico.

¿Cuales son tus objetivos?

La serie CPC de Amstrad es mi mayor objetivo y el único que quiero completar en la mayor medida posible. Todo lo que son ordenadores, consolas, accesorios y periféricos, que me gustaría ampliar a otras series de Amstrad, además de los Sinclair que fabricó la marca.

¿Algo en particular que llevas tiempo buscando?

Actualmente estoy mas centrado en accesorios como puede ser el Modulador de voz o Lapiz optico del Amstrad CPC. También prensa nacional, como las revistas ***Amstrad User*** y las ***Microhobby*** de Spectrum.

¿Conoces a otros coleccionistas?

Si, El retro coleccionismo es como una hermandad en la que todos mas o menos nos conocemos, independientemente de la nacionalidad, o a lo plataforma que se coleccione. Además, es la forma con la que hacer un hobby y pasarlo bien entre amigos, que creo que es de lo que se trata.

¿Has hecho tratos con ellos?

Si, el hecho es que todo este mundillo retro informático se suele mover entre coleccionistas, lo que conlleva cambiar juegos, comprar ese artilugio que te faltaba o vender lo repetido para actualizar colecciones.

¿Que opinas de eBay?

Bueno, eBay es una pégina donde encontrar lo que buscas, es la manera mas fácil y rápida que hay donde puedes encontrar más cosas, pero a mi personalmente me plantea un problema:

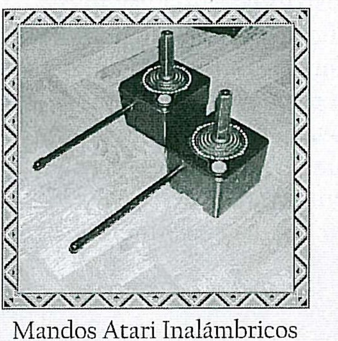
SUS JOYAS MAS PRECIADAS



ZX Spectrum (Nuevo)



Thomson M05



Mandos Atari Inalámbricos

SUS "NUMEROS"

Amstrad cpc464+500 juegos
Amstrad cpc6128
Amstrand y cpc6128+
Amstrad cpc472
Amstrad cpc664
Amstrad GX4000
Amstrad pcw8256
Amstrad PC1512
Amstrad PC1640
Sinclair Spectrum +2A
Sinclair ZX48k
Sinclair ZX48+
MSX HitBit75p
Commodore c64
Commodore Amiga 500
Atari 520ST
Atari 2600VCS
Atari 2600 Jr
Atari Lynx
Sega Dreamcast
Sega Saturn
Sega Game Gear
Sega Master System I y II
Sega Megadrive I y II
Nintendo Game boy B/N
Nintendo Nes
Nintendo Game cube
Thomson MO5
Epson HX-20
Siemens simatic s55
Pong Regina
Neo geo pocket color y B/N
Game Park GP32
Philips Videopac G7000

las comisiones son muy altas. Cualquier vendedor se las ve y se las desea para sacar un beneficio aceptable y mas si son cosas pequeñas. Esto unido a que algunos se pasan con los precios, hacen imposible a veces conseguir nada.

Por otra parte veo bien la página, no por comprar y vender, sino por que así conoces gente, y buenos amigos, como al señor *vade-retro*. ;-)

¿Dónde sueles conseguir material?

!Anda, a ti te lo voy a decir! :-)
Pues en varios sitios. En el que mas, el Rastro madrileño de toda la vida, que es donde mas rarezas se pueden encontrar aunque últimamente esta en una mala racha. Otro sitio son las estas tiendas de segunda mano "Cash Converters". Suele haber material retro. Aparte, el mencionado eBay y paginas de los vendedores que venden ahí.



¿Crees que el coleccionismo vintage es una moda o algo que permanecerá?

Creo que es una moda, pero...¿pasajera?, no se, parece una moda a la que no se le ve fin, ya que se a extendido a otros ámbitos, como la música, el mobiliario, etc..., todo lo retro esta de moda. La gente así, se interesa en realizar una colección concreta, como los coleccionistas de cromos, por ejemplo.

¿Has notado algún cambio en los últimos uno o dos años con respecto a la afición, precios, etc.?

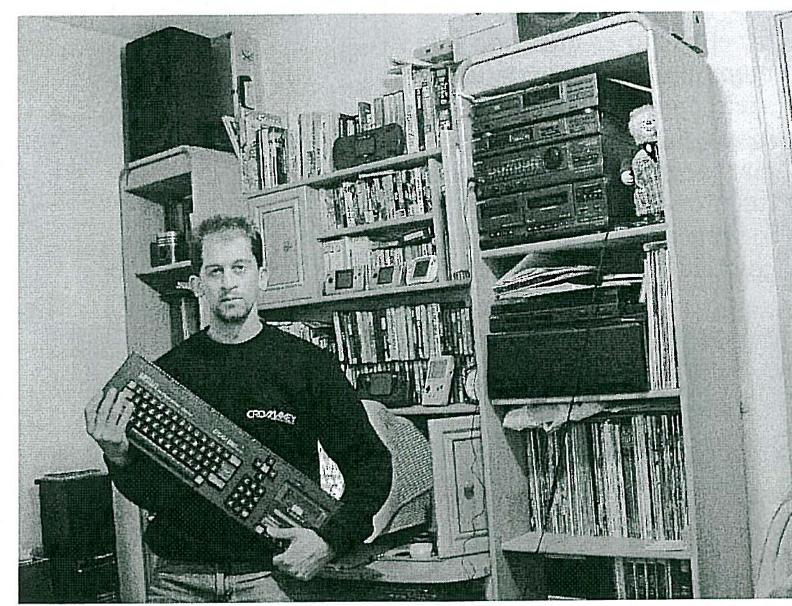
Si, por supuesto, claro que se ha notado. Todo ha subido como la espuma. Al haber mas gente, ya no hay tanta oferta donde elegir, por lo que suben los precios. Pero de cara a la afición, me encuentro con una alegría tremenda al ver mas compatriotas a los que les apasiona este hobby.

¿Alguna otra cosa que quieras añadir?

A la gente que quiera empezar su colección, que se centre en algo concreto, que si no se queda sin sitio. Y que compren con moderación.

Y a los que estamos ya dentro que sigan así, ánimo y al toro, que se nos haga notar.

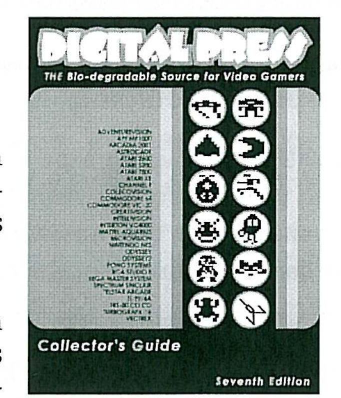
Nada mas me queda dar las gracias a *vade-retro* por la entrevista y hasta pronto. ;-)



Alberto (OlderMachine) posando orgulloso con su Amstrad CPC464.

LIBROS

Digital Press Collector´s Guide



Curiosísimo este libro editado por la web *www.digitpress.com*. En este primer volumen (*Classic Guide*) de los dos que han editado, podemos encontrar exhaustivos listados de los juegos y accesorios lanzados para las consolas que cubre (8 bits).

El libro viene organizado por sistemas. De cada sistema, la sección comienza con una introducción histórica con sus características mas relevantes y alguna batallita que otra que se marcan los autores.

Tras estas páginas de introducción, viene lo que es el mayor contenido del libro, es decir, extensos listados de todos los juegos y accesorios (oficiales o no) lanzados para él. Aunque el libro se centra principalmente en el mercado americano, de algunos sistemas cubren también los juegos lanzados fuera de los USA. Hay que tener en cuenta que la rareza de un juego en su versión USA (NTSC) puede variar bastante de su versión europea o japonesa, por lo que tenemos que tomarnos las referencias relativas a rareza y precio solo como una orientación.

Saturn

❑ **Battle Monsters** Released 1996. #T-8137H.	**Acclaim**	**$2/R1**
❑ **Battle Stations** Released 1997. #T-5021H.	**Electronic Arts**	**$8/R3**
❑ **BattleSport** Released 1997. #T-8149H.	**Acclaim**	**$15/R5**
❑ **Black Dawn** Released 1996. #T-7027H.	**Virgin**	**$5/R2**
❑ **Black Fire** Released 1995. #81003.	**Sega**	**$2/R1**
❑ **Blast Chamber** Developed by Attention to Detail (ATD). Released 1996. #T-13003H.	**Activision**	**$6/R3**
❑ **Blazing Dragons** Released 1996. #T-15907H.	**Crystal Dynam**	**$4/R1**
❑ **Blazing Heroes a.k.a. Mystaria** Released 1996. #81033.	**Sega**	**$12/R3**
❑ **Bottom of the 9th** Sports/Baseball. Released 1996. #T-9505H.	**Konami**	**$6/R3**
❑ **Braindead 13** Action/Full-Motion Video (Animated). Released 1996. #T-12103H.	**ReadySoft**	**$5/R2**
❑ **Break Point Tennis** Released 1996. #T-8145H.	**Acclaim**	**$15/R5**

Sistemas Cubiertos

AdventureVision
APF M-1000
Arcadia 2001
Astrocade
Atari 2600 (USA)
Atari 2600 (Imports)
Atari 5200
Atari 7800
Atari 8-bit/XE
Channel F
ColecoVision
Commodore 64
Commodore VIC-20
Creativision
Intellivision
Interton
Mattel Aquarius
Microvision
Nintendo NES
Odyssey
Odyssey2/Videopac
"Pong" systems
RCA Studio II
Sega Master System
Sinclair Spectrum
Tel-Star Arcade
TI-99/4A
TRS-80 CoCo
Turbografx-16
Vectrex

De cada título que recoge viene indicado el nombre, compañía, rareza y precio, y el algunos casos su numero de referencia, curiosidades y trucos. Al final del libro, vienen varias páginas con fotos de cartuchos, cajas, accesorios, variaciones de etiquetas de juegos de *Atari*, etc. quizá la sección mas amena.

El libro viene como es de esperar en perfecto ingles y en blanco y negro, quizá la pega mas notable. Se echa de menos que no venga en color al menos la ultima sección de fotos. Si estáis interesados en el, también se puede conseguir mediante *Amazon*, aunque he observado que últimamente aparecen algunos ejemplares en *eBay*.

La gente de *Digital Press* tiene editado también un segundo volumen (*Advande Guide*) que continua con las consolas de 16 bits.

Titulo: Digital Press Collector´s Guide
Autor: Joe Santulli
ISBN: 0970980701
Nº Páginas: 512
Precio: 21,25$ + 4,99$ envío a Europa.(Amazon)
Valoración: 4/5
Disponible en: www.amazon.com, www.eBay.com

HISTORIA Y CURIOSIDADES

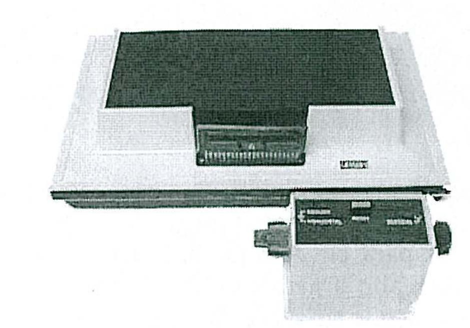
La primera consola

En 1967 y tras varios experimentos, Ralph Baer creó un prototipo de sistema que permitía jugar a varios juegos sencillos. A este sistema lo llamaba *Brown Box* (Caja Marron) por su característico color.

Después de presentar su prototipo a varias compañías, *Magnavox* vió con buenos ojos su proyecto y lo lanzó comercialmente en 1972 bajo el nombre de *Magnavox Odissey Home Entertainment System*, convirtiéndose en el primer sistema domestico de videojuegos fabricado a nivel comercial.

Durante su corta existencia de dos años y solo 12 juegos en su catalogo, logro vender alrededor de 100.000 unidades a 100$ la unidad.

Sin procesador ni memoria, con solo 40 transistores y 40 diodos, sin sonido ni marcador en pantalla, su creador Ralph Baer, logro entrar en la historia de la mas tarde floreciente industria de los videojuegos y es conocido como el padre de los videojuegos.



Magnavox Odyssey. Una leyenda.



Nolan Bushnell, fundador de *Atari*, inicialmente llamo a la compañía *Syzygy*, que significa algo así coma una alineación de cuerpos celestes o eclipse, pero tuvo que desistir ya que dicha marca ya estaba registrada por una empresa de velas de cera ¿?



Nolan Bushnell

El logotipo de *Atari*, según consta en su documento de registro, es una "representacion estilizada del monte Fujiyama", la famosa montaña japonesa.



PONG

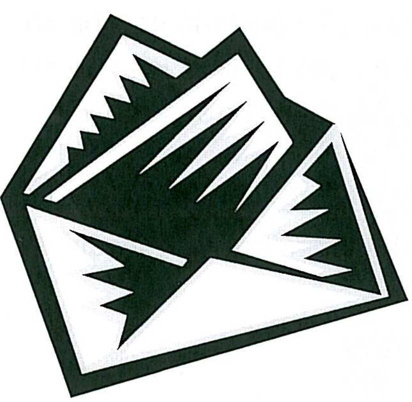
A *Bashnell* siempre se le ha conocido como el creador de *PONG*, aunque esta afirmación siempre ha estado llena de controversia. Antes del lanzamiento de *PONG* como arcade, *Odyseey* llevaba unos meses en el mercado y con un juego llamativamente similar a este. Años después, *Bashnell* admitió que había visto un prototipo de *Odyssey* de *Ralph Baer* antes de ser lanzado comercialmente.

Asteroids, otra de las joyas de Atari tiene también detalles curiosos. Tras su lanzamiento, su éxito fue tal que no podían atender la gran demanda. Atari, para salir del aprieto, opto por meter placas de este arcade en cabinas de *Lunar Lander*, otro de los arcades que tenia Atari en su línea de producción en ese momento. Se calculan que hay 200 maquinas de *Asteroids* en cabinas de *Lunar Lander*.



Asteroids

CARTAS



Este espacio esta reservado para vosotros. En el tendrán cabida los comentarios, críticas, peticiones, etc. que nos hagáis llegar a través de nuestro correo electrónico. ¿Te interesaría leer en próximos números sobre algún tema en particular? ¿Qué es lo que más te ha gustado de este número? ¿Y lo que menos? ¿Tienes alguna idea sobre alguna nueva sección que crees podría ser interesante? ¿Necesitas ayuda para reparar tu reciente adquisición? Pues ya sabes. Mándanos un correo

CONCURSO

Para estimar vuestras dotes detectivescas y vuestros conocimientos de las consolas primigenias, hemos creado un concurso de "observación". En alguna parte de este fanzine, se ha incluido un detalle que hace referencia a una característica bastante representativa de una consola clásica. El detalle puede encontrarse en cualquier lugar del fanzine. Puede ser un símbolo, un color, una forma, etc. Venga, agudizar vuestro ingenio que salta bastante a la vista.



Si logras descubrirla, mándanos un correo electrónico describiendo la relación, indicando en el asunto "CONCURSO Nº 1". Los acertantes serán publicados en el siguiente número, y entre ellos se sorteará 3 ejemplares de RGC #2 que os enviaremos a vuestra casa totalmente gratis.

retrogc@gmail.com

BUSCANDO COLABORADORES

Si has comprado esto es porque te interesan estos temas. ¿Te gustaría escribir sobre ellos? Es ingente el trabajo que lleva la realización de una publicación de este tipo, por lo que toda ayuda que se nos preste será recibida con gran regocijo.

Si encuentras noticias, curiosidades, te interesa escribir sobre algún tema en particular o crees que podrías aportar tus conocimientos para la corrección de algún artículo, háznoslo saber a nuestra dirección de correo.

PUBLICIDAD

Si tienes alguna tienda, tanto física como virtual, o estas interesado en anunciar cualquier producto relacionado con los videojuegos u ordenadores *vintage*, escríbenos y te facilitaremos las condiciones y tarifas.

Aunque este fanzine no tiene un fin comercial (que mas quisiéramos ;-), nos conformamos con recuperar la inversión material realizada) esta ayuda será empleada para aumentar su calidad y número de páginas.

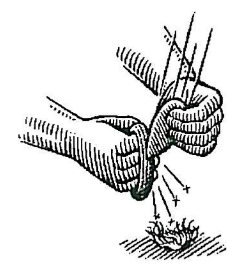
retrogc@gmail.com

PRÓXIMO NÚMERO



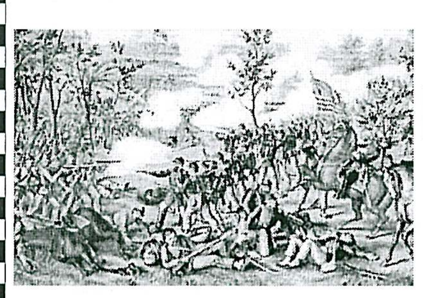
MONOGRÁFICO *Nintendo NES*

Todo lo que siempre quisiste saber y nunca te atreviste a preguntar sobre la "pequeña" de Nintendo. Historia, curiosidades, juegos y accesorios raros, guía de precios, etc.



ARTÍCULO *Programando "nuevos juegos viejos"*

¿No te conformas con jugar a lo que otros han hecho? Te contamos las herramientas, utilidades y recursos de los que dispones para programar tu propio juego para *Atari 2600, Spectrum* y otras consolas y ordenadores vintage. !Ya no tienes excusa!



SELVA EBAY *Consejos para ganar*

Trucos y consejos para sacar el mayor provecho a esta *web* de subastas. !Que no te vuelvan a tomar el pelo!



CREANDO AFICIÓN *(II) Almacenamiento y conservación.*

Ideas, trucos y recetas sencillas y baratas para almacenar de manera correcta nuestro material, optimizar el espacio disponible y tener nuestras piezas en perfecto estado.



EVENTOS *MadriSX & Retro 2005*

Te contamos como se merece todo lo que ocurra en tan magno acontecimiento, con todo lujo de detalles.

NOTICIAS La más "rabiosa" actualidad de los sistemas "obsoletos".

... y mucho más.

